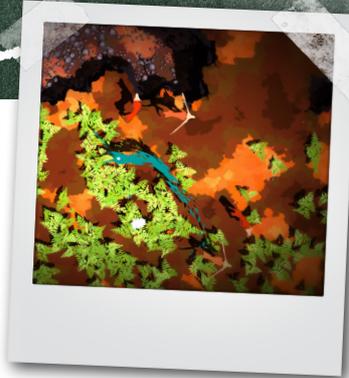


Theoretisch betrachtet: Future Unfolding

DAS SPIELBARE
GEMÄLDE

Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Der Kurs »Bildende Kunst« war nicht gerade sein Steckenpferd, dafür war er in »Darstellendes Spiel« wirklich gut. Vielleicht erklärt das auch, weswegen Max jetzt Beschreibungen für Spiele entwickelt, anstatt zu beschreiben, wie man Spiele entwickeln könnte. In jedem Fall ist er von den vielen neuen Möglichkeiten der Videospiele in den letzten paar Jahren hellauf begeistert. Es muss eben nicht immer ums Schema F wie »Feinde abschießen« gehen.

Wann hören Spiele auf, Spiele zu sein, und sind nur noch Kunst ohne wirkliche Mechanik? Reicht Interaktivität, um aus digitalen Bildern ein Spiel zu machen? Future Unfolding geht diesen Fragen mit einer beherzten Leichtigkeit nach und schickt uns auf eine fantastische Reise durch kryptische Welten.

Von Maximilian Schulz

Es gibt Dinge, die malen von ganz alleine ein Tweedjacket mit aufgenähten Ärmelschonern vor unser inneres Auge. Zum Beispiel Zitate, die sich so wundersam um sich selbst winden wie dieses: »Zwar können wir durchaus sagen, dass für unterschiedliche Videospiele unterschiedliche ästhetische Aspekte von Relevanz sind, aber wir sollten nicht sagen, dass es Videospiele gibt, für die ästhetische Aspekte gar nicht von Relevanz sind.« Aha. Gut, dass wir drüber gesprochen haben. Vereinfacht könnte man sagen, dass Videospiele nicht technisch topmodern aussehen müssen, aber dennoch ansprechend – egal, ob es um die dichten Dschungellandschaften

von Crysis geht, die ikonischen Pixelinvasoren von Space Invaders oder die kultigen ASCII-Zeichenwelten von Dwarf Fortress. So formvollendet wie oben kann das jedoch nur ein Philosoph ausdrücken. Genauer gesagt Daniel Martin Feige, der Ästhetik und Philosophie an der Staatlichen Akademie für Künste in Stuttgart lehrt. Unrecht hat er nicht, sein Ästhetik-Zitat ist sogar wie ein Augenöffner, wenn wir uns mit Spielen wie Future Unfolding befassen. Denn das Berliner Studio Spaces of Play hat ein interaktives Ölgemälde geschaffen, das mit satten Farben und sanfter Pinselführung eine fantastische Welt auf den Bildschirm zaubert, die nur darauf wartet, erkundet zu werden. Zielloos, versteht sich, denn es gibt keine Einweisung, keine Story, keine Benutzeroberfläche. Future Unfolding bietet mir auf den ersten Blick nur seine Art der Ästhetik an: malerische Schönheit. Aber ... reicht das für ein Spiel?

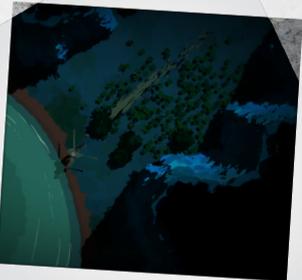
Die Flora

Ich spiele ein blaues Wesen mit scheinbar menschenähnlicher Physik und Bewegung. Von oben schaue ich, im perfekten 90-Grad-Winkel, auf seine blaue Glatze hinab und setze mich dann in Bewegung, laufe durch ein Feld aus saftigen Blumen, die bei Berührungen sanft zur Seite schwingen, wahrlich ma-

jestätisch. Ein Kaninchen schält sich aus dem Blumenwald. Ich sende eine Art Schallsignal aus, das, wie ein Druckwelle auf dem Wasser, von mir weg in alle Richtungen strömt. Das Kaninchen verharrt, ich setze mich zu ihm. Im Hintergrund geistert die Musik durch den Korridor, unaufdringliches Wabern, atmosphärisches Grundrauschen. Nachdem ich mich aus dem Schneidersitz erhoben habe, folgt mir das Kaninchen, hoppelt seine Kreise um meinen blauen Körper. Warum? Ist halt so.

Durch einen Druck auf die Shift-Taste beginnt mein Schlumpf zu rennen, wobei er einen dicken, blauen Schweiß hinterlässt, der sich nach ein paar Schritten geschmeidig auflöst. Wie ein Düsenjet-Kondensstreifen oder jene stimmungsvollen Lichtbänder, die aus den Triebwerken der Homeworld-Raumschiffe quellen. Sprinte ich durch Blumenfelder, hinterlasse ich eine Schneise, kleine Steine werden zur Seite geschoben, Pflanzen und Bäume verbiegen sich leicht, um Platz zu schaffen. Die Interaktion mit der Umwelt sieht großartig aus. Ein Blick auf die Karte verrät mir, wo mich schwer durchdringlicher Wald erwartet, und wie ich zum nächsten Abschnitt komme. Das ist wichtig, denn ich will vorankommen, wenn ich schon nicht weiß, worum es geht. Ich spiele einfach weiter, um zu sehen, was noch alles passiert.

ÄSTHETIK ALS SPIELSINN?



Die Fauna

Im nächsten Waldabschnitt durchstreife ich kniehohes Gewächs. Als ich gerade losrennen will, springen mir Hirschkühe entgegen. Und ihre männlichen Artgenossen, ausgestattet mit mächtigen Geweihen. Ich sprinte um sie herum, pflanze wie ein Tron-Motorrad meinen Rennschweif als leuchtende »Mauer« ins Gelände, und als ich damit eine Hirschkuh berühre, gibt es einen optischen Knall, ein kleines Klirren im Hintergrund. Auf einmal steht da ein zweites Tier! Erschienen aus dem Nichts, aus der Reaktion von Waldbewohner und Sprintschweif. Mir wird immer unklarer, wer ich bin, aber noch viel mehr drängt sich die Frage auf, was ich hier soll, wo das alles hinführt. Sinnsuche im Märchenwald.

Also, was mache ich jetzt? In der Nähe eines Hirsches sende ich versuchsweise meine Schallwellen aus. Mein Avatar schwingt sich auf den Rücken des Wildtieres und dieses rennt, von mir nicht mehr kontrollierbar, los. Als über seinem Kopf ein Leuchten entsteht, sende ich wieder meinen Schall, und tatsächlich verbinden sich meine blauen Druckwellen mit dem weißen Hirschleuchten und ich erlange ein wenig Kontrolle über das Tier, kann angeben, ob wir rechts oder links abbiegen. Reitere sind zudem wichtig, um Abgründe zu überqueren. Ich selber kann offenkundig nicht springen. Ganz anders verhalten sich fabelhaftere Schimären, seltsame Mischwesen, die mir feindlich gesinnt sind und sich ohne mein Zutun vermehren.

Future Unfolding ist nämlich keinesfalls so friedlich, wie es auf den ersten Blick aussieht. Schimären und Schlangen wollen mir an den Kragen. Die Schlangen verströmen Gift, die Schimären sind schnell und kreisen mich ein. Sollte ich sterben, öffnet sich der Boden und ich falle ins graue Nichts. Doch

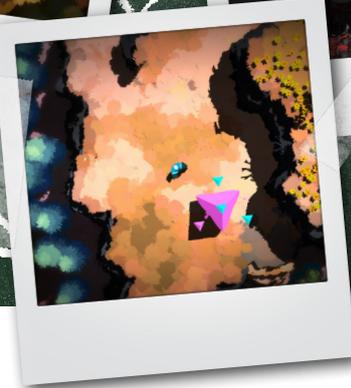


nur Sekunden später stehe ich wieder am Anfang des Levels. Noch einmal frage ich: Weshalb bin ich hier? Was soll das Ganze? Das Spiel heißt Future Unfolding, aber welche Zukunft soll sich denn bitte entfalten, wenn alles immer wieder von vorne anfängt, ohne irgendwelche Konsequenzen? Sekunde, eine Veränderung gibt es ja doch: An jeder Stelle, an der ich ins Graue gestürzt bin, sprießt ein neuer Baum. Das war's.

Die Erkundungsreise

Future Unfolding schickt mich nicht auf eine Heldenreise mit Anfang und Ende. Sondern auf eine Erkundungsreise durch Landschaftszüge, die bei jedem Durchlauf anders aussehen, hier wird prozedural erschaffen. Die Fülle an Objekten lässt aber nie durchblicken, dass hier irgendwas zufällig platziert wäre, oder es sieht einfach so zufällig aus, wie die Natur auch im wahren Leben kreuz und quer vor sich hinwächst. So laufe ich, renne ich, wie Forrest Gump, immer weiter und weiter. Ich durchquere schaurig düstere Höhlen, schwimme durch kleine Teiche und rette mich vor Feinden. Dabei stoße ich auf scheinbar flüssige Objekte, die zu einem größeren Puzzle gehören, ein andermal unternehme ich Blitzreisen durch massive Lichtkugeln.

Der Weg scheint das Ziel, die Puzzles zu überwinden, gehört zu diesem Weg, schon allein deshalb ist Future Unfolding kein klassischer »Walking-Simulator«, dafür kann ich zu viel mit dem Spiel interagieren. Denn als Spieler nimmt mich Future Unfolding durchaus ernst, was mir aber erst viel später bewusst wird, als ich mehr und mehr in diese Welt abtauche. Aber ich tauche auf eigene Faust ab, ohne Tipps und Hinweise seitens der Entwickler. Die Erkundungsreise findet auf zwei Ebenen statt: In mir und auf dem Bildschirm und vielleicht sogar noch in Foren, im Austausch mit anderen Spielern. Future Unfolding ist Kunstwerk im klassischen



ästhetischen Sinn, denn es sieht gut aus, es fühlt sich gut an, und es spielt sich wundervoll leicht. Die Reise durch diese Welt brennt kein Spektakel ab und haut mir keine Erfahrungspunkte und fette Belohnungen um die Ohren, aber sie bereitet mir immer wieder liebevolle Geschenke.

Ein eigenes Genre

Future Unfolding gehört offenkundig zu einem Genre, das die traditionellen Regeln des Spielens vernachlässigt, um sich auf die Gefühlsreise der Spieler zu konzentrieren. Es schlägt damit in dieselbe Kerbe wie Flower für die PlayStation 3, ein Spiel, in dem ich den Wind steuere, der Blumen bestäubt und Landschaften aufblühen lässt. Ebenfalls kein Olymp spielmechanischer Komplexität, aber ein sehr gefühlsvolles Erlebnis und – wie die Entwickler selbst sagen – eine Art »interaktives Gedicht«. Vom Flower-Macher Jenova Chen stammt außerdem Journey, in dem ich – ebenfalls nur auf der PlayStation – gemeinsam mit einem stummen, menschlichen Begleiter durch die Wüste wandere. Auch dabei geht es nicht in erster Linie um Mechanik, sondern ums Erleben. Ums Gefühl. Chens Spiele sind wie Future Unfolding nichts, an dem ich mich festbeiße, nichts, was ich unbedingt gewinnen muss oder möchte. Das Spielen an sich wird zur Aufgabe, die Erkundung der Welt und die Interaktion sind Belohnung genug. Der Weg ist das Ziel, um mal wieder philosophisch zu werden. Wer sich auf eine ganz persönliche Heldenreise begeben möchte, den lädt Future Unfolding herzlich ein. Es lohnt sich. ★

Future Unfolding

Entwickler:
Spaces of Play

Release: 15.3.2017

Quelle: Steam

Preis: 20 Euro

Sprache:
Deutsch

